

Cotidianidades transmitidas en el ciberespacio

*El fenómeno del Lifecasting**

Recibido: agosto 22 de 2011 | Aprobado: octubre 3 de 2011

Diego Fernando Montoya B.**

dmonto36@eafit.edu.co

Mauricio Vásquez Arias***

mvasqu23@eafit.edu.co

Resumen

Este texto presenta algunas reflexiones y resultados derivados de la investigación sobre procesos comunicativos en el contexto digital y las implicaciones de distintas formas de registro y publicación de la vida cotidiana en la constitución de otros modos de visibilidad, que permiten hablar de conceptos como los de vida en línea. De esta manera, este trabajo dará cuenta de distintas formas de exposición de la vida cotidiana y su lugar en la configuración del lenguaje, de dinámicas espaciales y de relación con los otros, para caracterizar un modo específico de puesta en línea de la vida cotidiana denominado *lifecasting*. Finalmente, a partir de un fenómeno emergente designado como *lifelogging*, el texto se propone trazar una ruta para un programa de investigaciones sobre lo que se ha denominado como tecnologías de la visibilidad; un campo que demanda la articulación de los saberes humanísticos como un referente para pensar los desarrollos tecnológicos y sus implicaciones estéticas y políticas, en el ámbito de lo que se conoce como estudios socio-técnico-culturales (ESTC).

Palabras clave

Lifecasting, *lifelogging*, tecnologías de la visibilidad, vida cotidiana

Everyday life transmitted in cyberspace: The phenomenon of lifecasting

Abstract

This paper presents some reflections and results about research on communication processes in the digital context. It also presents the implications of different registration and publication forms in daily life in the constitution of other modes of visibility, that allows to talk about concepts such as life online. Thus, this work will show the different ways of exposure patterns of daily life and its place in the language configuration, the spatial dynamics and relationships with others, to characterize a specific mode of entry into everyday life line called *lifecasting*. Finally, from the emerging phenomenon called *lifegoing*, the text aims a road for an investigation program about what's called: visibility technology's. A field that demands the articulation of humanistic knowledge as reference of thinking in the technological improvements, and their aesthetic and political implications in the field of what it's known as socio-technical-cultural studies (STCS).

Key words

Lifecasting, *lifelogging*, visibility's technologies, everyday life

* Este artículo presenta resultados del proyecto de investigación "Cotidianidades transmitidas a través de Internet", desarrollado para optar por el título de magíster en Comunicación y Creación Cultural de la Universidad CAECE en convenio con la Fundación Walter Benjamin, instituto de comunicación y cultura contemporánea. Buenos Aires, Argentina; y del proyecto "Fase I. Hipermecanismos para la creación de ambientes virtuales de aprendizaje a través de Second Life", adscrito al grupo de investigación en *Estudios Culturales* del Departamento de Humanidades de la Universidad EAFIT, Medellín-Colombia.

** Magíster en Comunicación y Creación Cultural, Instituto Walter Benjamin en convenio con la Universidad CAECE, Argentina. Profesor, programa de Comunicación Social, Universidad EAFIT, Medellín-Colombia.

*** Magíster en Educación y desarrollo humano, Universidad de Manizales-CINDE. Profesor, programa de Comunicación Social, Universidad EAFIT, Medellín-Colombia. Integrante del grupo de investigación en *Estudios Culturales*, línea de investigación en "Estudios cibermediales y ciberculturales".

0. Introducción

Encender el computador, conectarse a Internet y ser avasallado con millones de imágenes por segundo, es un acto cotidiano para una porción importante de la población mundial. El ciberespacio se ha alimentado de imágenes fijas y en movimiento de cientos de millones de personas que deciden publicirlas voluntariamente o que, simplemente, fueron capturadas y etiquetadas como parte de los registros personales de otros, de cámaras y dispositivos ubicados en sitios públicos y semipúblicos.

Simultáneamente asistimos a la proliferación y uso generalizado de teléfonos, ubicaciones, tópicos conversacionales y otras informaciones que pueden ser rastreados y luego traducidos en información estratégica, clave para diversos propósitos, a partir de lo cual se han consolidado un conjunto de fenómenos que involucran el uso de informaciones personales, los cuáles ameritan ser pensados en tanto reconfiguran, entre otras, las relaciones entre lo público y lo privado, lo individual y lo colectivo, obligándonos a pensar en las implicaciones de la vida en línea, de las prácticas que la exhiben intencionalmente y de las interacciones a las que dan lugar estas prácticas.

Nuestra época ha vivido la proliferación de redes sociales digitales, espacios en los que las personas han decidido exponer sus vidas ante los demás en una suerte de reality permanente, materializando tal vez las anticipaciones que Guy Debord dibujara en su *Sociedad del espectáculo* (Debord, 2002).

Más allá de las posturas apocalípticas, el presente trabajo se propone a través de una observación continuada en espacios virtuales (*netnografía*), evidenciar los procesos de exhibición de la vida en línea y las dinámicas de interacción con otros que tales transmisiones suscitan.

Así mismo, este artículo pretende dibujar tópicos de interés para un programa de investigación de más largo aliento sobre las tecnologías de la visibilidad y sus relaciones con lo que Alain Renaud (1990) denomina “regímenes de lo visible” en las sociedades contemporáneas.

Asumimos, de este modo, que en los espacios virtuales convergen múltiples lenguajes, géneros y formatos (fotografía, video, *chat*, entre otros) que han sido re-mediados (Bolter & Grusin, 1999) en un contexto que favorece la interacción, la participación y el intercambio con otros en línea. Vemos entonces una mixtura de medios que hoy habitan en la web, al servicio de los llamados *nativos y migrantes digitales*¹ (Piscitelli, 2009), que encontraron en la Internet, a través de estas hibridaciones y de una creciente cultura de participación (Jenkins, 2008) la manera de ser reconocidos gracias a la transmisión continua de sus cotidianidades por medio no sólo de blogs, sino de su evolución con los *photoblogs (flogs)* y *videoblogs (vlogs)* y, ahora, de los canales de *lifecasting*², espacio éste en donde la premisa fundamental es transmitir la vida cotidiana en vivo y en directo.

Hoy es común encontrar en el ciberespacio la transmisión de millones de sujetos que duermen, comen, juegan, trabajan y realizan cualquier tarea propia de la vida cotidiana, en una suerte de espectacularización; cobrando así sentido lo que más de cuatro décadas atrás plantearía Guy Debord respecto al concepto de espectáculo, al indicarnos que éste “[...]no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas, mediatizada por las imágenes”. (Debord, 2002: 15)

Desde este panorama, el siguiente texto pretende a partir de un breve recorrido por esa convergencia de soportes, observar la experiencia de los canales de *lifecasting* del portal *justin.tv*, para dar cuenta a partir de la transmisión de la vida cotidiana, de las dinámicas de relación entre sujetos y la manera como se abre el panorama

¹ El desarrollo de tecnologías de comunicación digital en el último tiempo, obligó a generar una serie de clasificaciones en torno a las personas que hacen uso de éstas. Dicha clasificación reconoce la diferencia entre nativos, colonos, migrantes y excluidos digitales.

² Partiendo de las clasificaciones hechas por el portal de internet *justin.tv*, aquí se definió dentro de las tipologías de transmisiones el *lifecasting* como una categoría de canales; no obstante cabe anotar que el concepto de *lifecasting* que traducido al español es algo así como la *fundición de la vida*, alude a la técnica de la reproducción exacta de partes o la totalidad del cuerpo humano a través de la fundición con materiales como siliconas, ceras, yeso, etc. La técnica de *lifecasting* se ha utilizado dentro de la industria televisiva y cinematográfica, en la construcción de prótesis, dentaduras postizas y consoladores sexuales, entre otras; así mismo como técnica también ha llegado a ser considerada por algunas personas como una escultura arte, o simplemente como una habilidad técnica y trabajo de artesanos. Ahora bien, dentro de la página objeto de estudio la categoría de canales *lifecasting* se toma, como los espacios de transmisión donde se representa de manera exacta el cuerpo, es decir donde la exposición de las personas es absoluta, en una suerte de fundición de la vida que mediante la cámara web o de video logra la reproducción exacta del cuerpo.

para la inclusión de las tecnologías de la visibilidad en el “naciente” fenómeno del *lifelogging*.

1. Metodología y cuerpo de la investigación

No sólo el auge de las nuevas tecnologías y el crecimiento de la internet se ha venido dando en lo que va corrido del siglo XXI. Las investigaciones en ciencias sociales sobre diversos aspectos del ciberespacio, han estado a la orden del día. De esta forma y a partir de la necesidad de tener herramientas apropiadas para llevar a cabo dichos estudios, los investigadores han adaptado métodos convencionales como la etnografía para el proceso de indagar sobre lo que acontece con las comunidades virtuales propias de la internet.

De lo anterior surge el concepto de *netnografía* (Kozinets, 2006: 129), o *Etnografía de la red*, como método de estudio óptimo para ser aplicado en las investigaciones en el ciberespacio. Si bien la *netnografía* aún no es considerada ciencia, se toma como técnica de indagación de las experiencias acontecidas en los escenarios virtuales. El origen de dicha técnica como método investigativo se sitúa en los Estados Unidos, y ha servido como herramienta de investigación para el mundo del marketing viral, ya que le permite al investigador la posibilidad de tener un acercamiento directo a las comunidades virtuales, y de allí extraer un óptimo resultado de los datos, producto de las relaciones de los seres humanos en la internet.

La utilización de la *netnografía* resultó pertinente para investigar la transmisión de la vida cotidiana de personas a través de internet, en tanto como método de investigación permitió indagar y comprender con profundidad las interacciones de usuarios a través de la red y las relaciones entre sí, con el uso de las herramientas tecnológicas de mediación como en el caso de los canales de *lifecasting*.

Desde este orden de ideas, la *netnografía* permite ser un método efectivo dentro del marco cualitativo, por la posibilidad que ofrece de acercarse a los fenómenos relacionales, comportamentales y de dinámicas de la vida cotidiana en las comunidades virtuales.

En este contexto, y para la realización del estudio sobre las cotidianidades transmitidas en la internet, se tomó como referencia el

portal *www.justin.tv*, por ser uno de los espacios en la red que alberga mayor cantidad y variedad de canales, y es aquí donde se define una de las categorías de transmisión, como *lifecasting*. En este caso, la *netnografía* se llevó a cabo en dos grandes fases para el proceso de investigación. Una primera parte dedicada a la recolección de información, mediante la posibilidad que nos ofreció como investigadores de ser a la vez usuarios dentro de los diferentes canales de la categoría *lifecasting*. Dicha penetración permitió acceder a los códigos utilizados por los usuarios en la transmisión de la vida cotidiana y como participantes de las comunidades, interactuar con los productores y consumidores, entendiendo así las relaciones virtuales y generando un reconocimiento de la cotidianidad de cada productor investigado. Para esto se tomó una muestra de 15 canales de *lifecasting*, los mismos que fueron divididos en cinco grupos diferentes de acuerdo al tipo de transmisión que tenían y a la interacción con los espectadores.

La segunda fase dentro del proceso metodológico, se efectuó a partir de la interpretación manual de los datos a través de una matriz de análisis, la misma que se aplicó a los canales que fueron agrupados. Dicha matriz en una primera instancia se enfocó al análisis de la interfaz del canal, donde se da mayor importancia a la imagen transmitida. En esta matriz se tuvieron en cuenta los aspectos comportamentales del emisor del canal, al igual que las muestras de interactividad de éste con los espectadores. Además de la imagen, los elementos sonoros que aportan a la comunicación entre usuarios, también fueron tenidos en cuenta dentro de la matriz. La segunda instancia se enfocó básicamente en la lectura e interpretación de los flujos de diálogo llevados a cabo a través del chat de los canales de *lifecasting*.

El diseño de la matriz se conformó a partir de los conceptos de *Vida Cotidiana* y *Virtualidad Real*, conceptos que fueron tratados como categorías de análisis y que responden a los planteamientos teóricos de Agnes Heller y Manuel Castells respectivamente. En Heller se define *Vida Cotidiana* como “el conjunto de actividades que caracterizan la reproducción de los hombres particulares, los cuales, a su vez, crean la posibilidad de la reproducción social”. (Heller, 1991: 19). Por su parte Castells nos aporta el concepto de *Virtualidad Real* como, “un sistema en el que la misma realidad (esto es, la existencia

material / simbólica de la gente) es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo del hacer creer, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierte en la experiencia”. (Castells, 2000: 459). Con base en las anteriores nociones, se definieron subcategorías y conceptos producto de las teorías antes expuestas.

MATRIZ DE ANÁLISIS DE CATEGORÍAS POR GRUPOS DE CANALES			
CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	DEFINICIÓN	SUBCATEGORÍAS	CONCEPTOS
VIDA COTIDIANA	Desde Agnes Heller en “Sociología de la vida cotidiana”, se concibe Vida Cotidiana, como “el conjunto de actividades que caracterizan la reproducción de los hombres particulares, los cuales, a su vez, crean la posibilidad de la reproducción social”.	MUNDO DE LOS USOS	Acciones
			Presencia del cuerpo
			Reglas
		AMBIENTE INMEDIATO	Espacio Mostrado
		MUNDO DE LAS COSAS	Objetos icono
VIRTUALIDAD REAL	Tomamos el concepto de <i>Virtualidad Real</i> de Manuel Castells “un sistema en el que la misma realidad (esto es, la existencia material/ simbólica de la gente) es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo del hacer creer, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierte en la experiencia”.	LENGUAJE	LIFECASTER
			Actitud frente a la cámara
			Actitud frente al chat
			LIFEVIEWER
			Flujos de comunicación entre lifeviewers
			Flujos de comunicación con lifecasters

Tabla 1. Matriz de análisis de categorías por grupos en el proceso de transmisión de la vida cotidiana a través de internet.

2. La espectacularización de la cotidianidad: Dialéctica del *lifecaster* y el *lifecycle*

“El hombre separado de su producto, produce cada vez más poderosamente él mismo todos los detalles de su mundo, y así, se encuentra cada vez más separado de su mundo. Cuanto más su vida es ya su producto, tanto más está separado de su vida.”

Guy Debord

Basados en las concepciones acerca de la vida cotidiana desde Agnes Heller, y siguiendo la matriz de análisis creada, utilizamos como subcategorías de investigación las nociones de *ambiente inmediato*, *mundo de las cosas*, *mundo de los usos y lenguaje*, para estudiar las relaciones entre sujetos que transmiten su cotidianidad a través de internet y sujetos que observan dichas transmisiones. De la información observada se pudieron identificar características entre símil y no de la vida cotidiana, desde la vivencia en el plano de lo físico y el fenómeno de transmisión.

2.1 El *ambiente inmediato*: Virtualizaciones del espacio físico

Como se planteó con anterioridad para llevar a cabo la investigación sobre las cotidianidades transmitidas a través de internet, se tomaron como base los conceptos de Vida Cotidiana, desde Agnes Heller y de Virtualidad Real, en Manuel Castells. Dichos conceptos fueron fundamentales a la hora de analizar los diferentes canales de *lifecasting*, porque permitieron comprender las dinámicas de relación que aparecen entre las personas que exponen sus vidas, denominados dentro de la página *Justin.tv* como *lifecasters*, y las personas que observan la vida cotidiana de otros sujetos a través de la red, a los cuales hemos denominado dentro de esta investigación como *lifecycle*.

Tomando como base el concepto de Vida Cotidiana que expone Agnes Heller, para analizar las cotidianidades transmitidas a través

de los canales de *lifecasting*, tuvimos en cuenta en primera instancia los llamados *ambientes inmediatos*; es decir los espacios donde un sujeto particular desarrolla su vida cotidiana (Heller, 1991: 382). Este concepto permitió caracterizar los lugares habituales de transmisión de la vida cotidiana a través de Internet, basados en la reiteración de lugares mostrados y la afinidad expuesta del lifecaster con el lugar. Para esta interpretación se tuvo en cuenta – en palabras de Heller – el carácter *antropocéntrico* de los espacios.

2.1.1 Fragmentos de casa

Dentro de la investigación, la casa fue identificada como uno de los espacios de mayor exposición en Internet; no obstante la casa no como totalidad sino como representación parcial, en una suerte de sinécdoque que fue definida como *fragmentos de casa*. De lo anterior, espacios como el living, la habitación, la cocina, son algunas de las representaciones visuales que más define la cotidianidad mostrada de los *lifecasters*. Desde el plano virtual, el exponer sólo un fragmento de la casa, se asemeja a lo que desde el plano físico, Erving Goffman plantea como la manera de mantener el control, que tiene el sujeto particular sobre el escenario donde realiza su representación de cotidianidad. (Goffman, 2002: 92).

2.1.2 El trabajo como escenario

El lugar de trabajo, fue otro de los espacios identificados como ambiente inmediato dentro de las representaciones cotidianas hechas por personas a través de los canales de *lifecasting*. Desde la *sociología de la vida cotidiana*, el trabajo es considerado fundamental para el desarrollo del sujeto como particular y de su ambiente inmediato; y este desarrollo se lleva a cabo gracias también al práctica continúa en que se convierte el trabajo y a la relación entre sujeto y objetos, a partir de la intervención de instrumentos (Heller, 1991: 119). Tanto en la casa como en el trabajo, el sujeto configura su cotidianidad gracias a la relación que tiene con objetos y ésta se identifica como tal en la virtualización, en tanto la participación de los *lifeviewers*, demuestra el carácter de cercanía y familiaridad que se logra a partir del hábito.

2.1.3 El exterior

Gracias al desarrollo de tecnologías móviles tipo *smartphones*³, se identificó el exterior como otro de los *ambientes inmediatos* que cobran importancia en el fenómeno contemporáneo de transmisión de cotidianidad a través de Internet. En esa medida, se definió como exterior el espacio fuera de la casa y el trabajo que es expuesto por *lifecasters*; y se consideró *ambiente inmediato* al momento de ser mostrado como espacio habitual y de cercanía para el sujeto, ya que coincide con el carácter configurador de cotidianidad en la medida en que relaciona al sujeto con el mundo de las cosas, los usos y el lenguaje.

2.2 Mundo de las cosas: Objetos e instrumentos de relación en la cotidianidad transmitida

Cuando entendemos la categoría *Vida Cotidiana* desde Agnes Heller, encontramos dentro de la estructura social, el denominado *mundo de las cosas*. Es decir, el nivel en el que aparecen los objetos e instrumentos que sirven al sujeto para el desarrollo cotidiano.

Una *cosa conocida* nos permite adquirir sentido de pertenencia por un espacio (Heller, 1991: 385). Animales, objetos, instrumentos, generan sensaciones de apropiación, y permiten el desarrollo de la vida cotidiana de un ser particular, gracias a que ayudan en la construcción del *ambiente inmediato*. Las transmisiones de la cotidianidad en Internet a través de dispositivos tecnológicos, muestran entre los usuarios las relaciones con *el mundo de las cosas*. Aparecen en ese sentido, sobre todo en los denominados *fragmentos de casa* y *trabajo*, elementos que aportan a este desarrollo de la cotidianidad. Es así como se hace evidente dentro de los diversos canales analizados, cómo la presencia de seres vivos (animales) y objetos inanimados cumplen un papel importante dentro del desarrollo de la cotidianidad de las personas, y esos objetos o seres vivos pasan a ser referenciados por los *lifecycle viewers* del canal. Desde esto, se definie-

³ Los *smartphone* o teléfonos inteligentes, son dispositivos electrónicos que funcionan como aparatos de telefonía celular, pero con capacidades parecidas a las de un computador personal.

ron dichos objetos como *elementos fetiche*; en tanto representan a un personaje y logran la convocatoria de usuarios en torno a un lugar virtualizado, así no haya presencia *antropocéntrica* en el momento de la transmisión.

Una diferencia se hace notable en la comparación del plano físico y el virtual con respecto a la relación de los sujetos con las cosas. En el primero, éstas adquieren importancia, en tanto aportan sentidos de pertenencia por espacio para una persona o en su defecto para un número finito de personas, que tienen contacto directo con esas cosas. Es decir, en una oficina, la relación de las personas con las máquinas, escritorios y demás enseres, es directa para ese grupo de personas, que son los que las manipulan o se sirven de las mismas para desarrollar sus cotidianidades laborales. En el caso del plano de lo virtual, mediante la transmisión por Internet, el *mundo de las cosas* adquiere importancia para un número infinito de personas, las mismas que sin tener que ver con los objetos de una forma directa, son valiosos en tanto representan los protagonistas de los canales a los cuales siguen y es por eso que se convierten en lo que hemos denominado *elementos fetiche*

3. Usos y apropiaciones en la cotidianidad transmitida.

3.1 *El mundo de los usos: Acciones y demostraciones en pantalla*

Dentro del proceso de configuración de la Vida Cotidiana, *el mundo de los usos* es el resultado de la relación del sujeto particular con *el mundo de las cosas* (Heller, 1991: 229). Este fenómeno identificado en el plano de lo físico se da de igual manera en el virtual, en tanto las acciones expuestas en la pantalla, constituyeron la demostración de la virtualización de la vida cotidiana. Es así como partiendo de *el mundo de los usos* como subcategoría de análisis, se pudo llegar a una clasificación general de lo que se podrían considerar acciones predominantes en el fenómeno de *lifecasting*. (Tabla 2). La clasificación general de acciones demostradas en pantalla, ayuda-

ron a observar cuál es ese *mundo de los usos* configurado a partir de las desarrollo de acciones dentro de los *ambientes inmediatos*; y cómo éstas (las acciones), configuran parte de la *vida cotidiana* desde el plano de lo virtual.

Mundo de los usos

Acciones expuestas en pantalla	
Actividades de casa	Cocinar, lavar, asear la casa, comer, ver televisión, son las actividades al interior del hogar más frecuentemente encontradas en el proceso de <i>lifecasting</i> .
Actividades laborales	Procesos de transmisión de las jornadas laborales donde los <i>lifecasters</i> muestran sus ocupaciones u oficios habituales.
Acciones del exterior	Transmisiones dedicadas a mostrar lo que sucede fuera del espacio de trabajo y de los fragmentos de casa. Se destacan acciones como conducir el auto, salidas de compras, salidas de campo, clases, visitas a escenarios deportivos, salidad a bares y/o restaurantes.
Dormir	Si bien el dormir como acción sucede al interior de la casa, se tomó como actividad aparte, debido a las altas transmisiones existentes de este tipo. Se marca también la diferenciación el hecho que sea una actividad propia de la vida cotidiana, en la que el <i>lifecaster</i> no tiene ningún contacto con el <i>lifeviewer</i> , y toda la configuración la realiza el diálogo entre los sujetos que observan.
Entretenimiento al otro	Se identificó una tendencia alta de canales de <i>lifecasting</i> , donde los sujetos hacían las veces de conductores de la transmisión, permitiendo la interacción permanente con <i>lifeviewers</i> . Se consideró como proceso configurador de cotidianidad, en tanto se convierte en una actividad habitual comparable con un trabajo.

Tabla 2. Acciones demostradas en pantalla.

3.2 Roles, regulaciones y comportamientos en el regreso del *prosumidor*

El mundo de los usos como lo plantea Heller alude al comportamiento de las personas; en ese contexto las relaciones entre *lifecasters* y *lifeviewers* se ven intervenidas por una serie de regulaciones propias del contexto en dos frentes: Uno general, hablando del ci-

berespacio como posibilitador de lo que se popularizó en las últimas décadas del siglo XX como globalización, y el otro particular, el de las regulaciones propias entre los usuarios de canales, tanto de *lifecasters*, como de los *lifeviewers*. Desde esos dos frentes contextuales, se termina de configurar el mundo de los usos dentro de la transmisión de vida cotidiana.

Desde el contexto general, en los planteamientos de Lawrence Lessig, el ciberespacio se ve afectado por cuatro factores que regulan el acceso de las personas. Las leyes, las normas sociales, la arquitectura (o código del sistema) y el mercado, éste último, visto desde el alto crecimiento de usuarios, que ha hecho que para acceder a algunos canales rankeados como de interés, se generen restricciones de acceso, para las cuales ya hay que abonar un dinero: “*El mercado en el ciberespacio, al igual que en el espacio real, cambia los precios de acceso*” (Lessig, 1998: 3).

Ya en el plano particular, las relaciones entre personas que se exponen – *lifecasters* - y personas que observan – *lifeviewers* - se ven mediadas por comportamientos y maneras de usar el espacio. Es decir, al igual que en el aspecto físico, en lo virtual, en el llamado *mundo de los usos*, existe la reglamentación como mediadora.

“La regla nace cuando hay “adaptación”, es decir, cuando hay una “referencia” a algo cuya observancia es obvia y natural (no se percibe la repetición), que sólo se evidencia cuando hay una violación” (Heller, 1991: 254). En los procesos de interacción de los sujetos en la transmisión de la vida cotidiana por Internet, estas reglas funcionan iguales al plano físico; aquí existen referencias que son creadas por los *lifecasters* y a las cuales los *lifeviewers* hacen caso, so pena de ser penalizados con minutos de no entrada al canal, o expulsión de los mismos. Pero en la transmisión de estos procesos de cotidianidad, sucede algo a veces similar y otras contrario al plano de lo físico y que describe Heller cuando lee a Wittgenstein. En la vida cotidiana existe un parangón entre las *reglas lingüísticas* y las *reglas de juego*; pues las primeras responden a ser aprehendidas por los sujetos particulares a través de las dinámicas de interacción y aquí la repetición es supremamente importante, pues es gracias a la repetición que una acción es acción en-si (Heller, 1991: 253). Aho-

ra bien, en las otras *reglas* (entre ellas las del juego); “*éstas pueden ser aprendidas antes de su uso*” (Heller, 1991:254); aquí y siguiendo a la autora, “*el carácter de regla no sólo clarifica la obviedad de la observancia, sino también su validez obligatoria*” (Heller, 1991: 254).

Lo anterior en el plano de lo virtual decimos que entra a cambiar un poco en el marco de las llamadas *reglas lingüísticas*, en tanto muchos de los *lifecasters* tienen en sus canales las *reglas* que ellos mismos han establecido para el comportamiento de los *lifeviewers*; es decir, hasta el mismo idioma se convierte en una regulación por la cual puede un sujeto ser excluido. Estamos hablando de la brecha generacional, que en el contexto ciberespacial se ha popularizado como *brecha digital*.

4. El lenguaje en la transmisión de la cotidianidad.

Para terminar de configurar los tres niveles en los que se estructura la sociedad y donde se desarrolla la vida cotidiana, el sujeto *particular* requiere del lenguaje como medio de relación entre pares. Tanto en el plano físico como en el virtual, *el lenguaje* es sumamente importante en tanto funciona como medio para homogenizar los pensamientos de los sujetos. Heller citando a Sapir explica que “*toda cultura es expresable mediante el lenguaje de esa época [...] por una parte homogeniza en su medio las esferas y actividades más heterogéneas y por otra introduce al hombre en el mundo de esa determinada cultura.*” (Heller, 1991: 283).

No obstante la importancia del lenguaje en la configuración de la vida cotidiana en ambos planos, a diferencia del físico, donde según Heller hay una importancia marcada del lenguaje fonético respecto al escrito, en el virtual lo escrito adquiere un valor significativo. Es de ahí que identificamos que la escritura en el proceso de *lifecasting* objetiva las relaciones entre sujetos. Aquí la función económica de la palabra hablada y la interpretación que puede ofrecer el lenguaje de los gestos desaparece, en tanto es el chat el medio de interrelación de los sujetos, no obstante se configura otro tipo de lenguaje escrito; aparecen íconos que reflejan expresiones y las tradicionales formas de escribir se ven alteradas. (Yus, 2010: 197).

La proliferación de tecnologías tipo *smartphones*, permitieron el desarrollo móvil del fenómeno de *lifecasting*; y con éste el lenguaje escrito tomó fuerza, no obstante la escritura pasó por un proceso de economización que va desde el cambio en las maneras de escribir para ahorrar letras y la utilización de caracteres a cambio de conceptos y emociones; fenómeno que Francisco Yus denominó como “*deformaciones textuales*” (Yus, 2010: 203); deformaciones o modificaciones que nos exponen ante una necesidad de aprendizaje y reconfiguración de las tradicionales formas de escritura.

5. La interactividad como espacio de la cotidianidad virtual

“estão emergindo on-line novas formas de
sociabilidade e novas formas de vida urbana, adaptadas ao nosso
nove meio ambiente tecnológico”

William Mitchell

Entender desde los diferentes aspectos que no importa si es desde el plano físico o el virtual, que la vida cotidiana puede ser configurada en tanto es el producto de las relaciones de los sujetos particulares entre sí, nos lleva a entender que lo virtual no se opone a lo real como muchos deterministas lo han definido, sino por el contrario que lo virtual es otro plano de la realidad, opuesto más bien a lo actual. Desde Pierre Lévy, lo virtual lo adoptamos no como “una desrealización (la transformación de una realidad en un conjunto de posibles), sino una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado” (Lévy, 2007: 19). Con esto entonces se apoya la idea de pensar lo virtual como algo diferente a lo real y no opuesto, una *mutación* porque lo que sucede en las relaciones entre sujetos, así no sea tangible desde el espacio físico, lo es en otra medida desde el virtual.

El proceso de *lifecasting* denotó que las relaciones virtuales tienen características similares a las dadas en el plano físico. La creación de roles o fachadas como las llama Erving Goffman (1975: 79), si bien son posibles en las relaciones físicas, en el fenómeno de li-

fecasting, gracias al proceso de netnografía realizado, encontramos que son mucho más fácil de generar, en tanto hay un control de la situación y el espacio que tiene el *lifecaster*, gracias a la intervención de tecnologías que sirven de puentes y separaciones, lo que en el caso de las relaciones físicas sería más difícil por la cercanía de los sujetos y la no intervención de elementos que medien esa relación cotidiana.

De igual forma en el fenómeno de *lifecasting* - comparándolo con los procesos entre actores y espectadores de la televisión convencional -, se da lo que Umberto Eco, citado por Nora Mazziotti define como *encanto de las historias conocidas y frecuentadas*. (Mazziotti, 2006: 53); y quizás en este fenómeno contemporáneo se presenta con mayor fuerza en tanto la vida que se expone, parte del hecho que refiere a lo cotidiano de un sujeto particular, y por ende se plantea que es algo verdadero –por utilizar una oposición a lo ficcional- en otras palabras, más cercano y conocido para el observador; además en este fenómeno de transmisiones a diferencia del convencional existe algo que la televisión no logró por sí sola y ahora gracias a la convergencia de las tecnologías de comunicación digital se está logrando: la interactividad entre productores y consumidores

6. Conclusiones

Nos encontramos en un complejo escenario que finalizando la primera década del siglo XXI, nos invita a re pensar las maneras de relación y de exposición de la vida cotidiana, gracias a la red y a la mixtura de tecnologías. Desde este orden de ideas, nos parece pertinente aclarar que en este contexto no podemos hablar de conclusiones como una manera de dar por cerrado el tema, sino como una posibilidad de abrir o continuar una discusión en torno a estas dinámicas de transmisión de la vida de los seres humanos a través de la Internet. En otras palabras, esta investigación es un punto de vista y de apertura a otros escenarios venideros y para los que la investigación que hemos realizado, es una etapa de la trayectoria que hace mucho viene recorriendo el ser humano, de exponerse a partir de los soportes que tuvo a mano.

6.1 Dónde estamos y para dónde vamos: del *lifecasting* y las tecnologías de disseminación de las memorias subjetivas

Más allá de las visiones moralistas sobre las prácticas de *lifecasting* que evitamos a toda costa en este ejercicio de investigación, aparece su potencial como dispositivo de configuración de las memorias subjetivas en el contexto de la cibercultura y como mecanismo de reacción-sujeción a las prácticas panópticas de una sociedad de la vigilancia y el control generalizado, una sociedad que refina sus dispositivos de poder y sus regímenes de visibilidad, de tal suerte que como indica Deleuze: “las sociedades de control actúan mediante máquinas de un tercer tipo, máquinas informáticas y ordenadores cuyo riesgo pasivo son las interferencias y cuyo riesgo activo son la piratería y la inoculación de virus. No es solamente una evolución tecnológica, es una profunda mutación del capitalismo” (Deleuze, 1996: 283).

Pero no sólo del capitalismo, completaríamos nosotros, sino además del complejo sociotécnico de producción de valor, sentido y subjetividad que deriva de tales agenciamientos maquínicos.

El interés del ser humano por exponerse no es algo nuevo. Desde la antigüedad, el hombre con los elementos que tenía a mano hizo este ejercicio. La pintura, la fotografía, el cine, el video y ahora la imagen digital transmitida en tiempo real (video streaming), son esos medios posibilitadores de hacer perdurable la imagen a través del tiempo.

Para la modernidad la carta, el diario y el relato autobiográfico constituyeron los modos privilegiados de recuento de la propia experiencia, de reconstrucción de la cotidianidad en perspectiva intimista y de creación de un efecto de subjetividad tejida por los hilos de la escritura y la secuencialidad de la palabra articulada en relato. La subjetividad de la modernidad es preponderantemente escritural, las contemporáneas acuden a la imagen digitalizada y a la pluritextualidad que permite el diálogo en pantalla a través de chat entre *lifecasters* - *lifeviewers*, como los hemos denominado en este trabajo; otredades de una cotidianidad expuesta y deliberadamente abierta a

la mirada ajena. De este modo, el cambio de tecnologías de registro de la existencia constituye un cambio en las subjetividades en tanto que narradas.

Los simples ejercicios de leer y escribir marcan una de las primeras y más completas formas de subjetivación, tal como lo señala Michel Foucault en su texto “Escritura de sí” (Foucault, 1999), al recoger las reflexiones y la propia práctica escrituraria del pensador romano Séneca.

La escritura de libros personales de meditación, asociables a lo que hoy conocemos como diarios, en aquel contexto, los *hypomnemata* y, posteriormente, la correspondencia, son vistas como prácticas escriturarias que representan, para Foucault, la más legítima forma de exteriorización del pensamiento, de la mente, además de un esfuerzo de autoentrenamiento y de concientización del propio cuerpo, evidente, por ejemplo, en las descripciones de quienes cultivaron en algún momento el género epistolar, al dar cuenta de los estados de salud y las mismas prácticas cotidianas, condiciones y escenas que en otras modalidades narrativas y enunciativas no tuvieron cómo aparecer.

Las escrituras de sí, como las llama Michel Foucault, hacen parte de las tecnologías del yo, las cuales se acompañan de procedimientos de registro que instituyen el arte de *cuidar* la propia existencia, el *cultivo de sí*, el *cuidado de sí*, como principios orientadores de la acción a medio camino entre estética y política de constitución y subjetividad.

De este modo, Foucault señala cómo:

Escribir también era importante en la cultura del cuidado de sí. Una de las características más importantes de este cuidado implicaba tomar notas sobre sí mismo que debían ser releídas, escribir tratados o cartas a los amigos para ayudarles, y llevar cuadernos con el fin de reactivar para sí mismo las verdades que uno necesitaba. Las cartas de Séneca son un ejemplo de este ejercicio de sí (Foucault, 1990: 61-62).

Ahora bien, la sofisticación de las tecnologías de comunicación digital de nuestra época han permitido el refinamiento de los canales de registro y un cambio en la temporalidad del recuento. En

esa evolución de formas de registro que utilizó el ser humano a lo largo de la historia, y luego del surgimiento y popularización de la fotografía, apareció en los escenarios domésticos una nueva manera de conservación pictográfica de la vida grupal: el álbum de familia⁴, un soporte de inscripción de los ciclos y las genealogías a través de una tecnología de registro de la pura exterioridad, en la que cabe, por supuesto, al mismo tiempo, la intervención subjetiva del ojo que mira, encuadra y compone la escena. Adicionalmente, las cámaras instantáneas (Polaroid a la cabeza), aceleraron la incorporación de estos dispositivos a viajes y actividades personales permitiendo la configuración de interesantes archivos personales con registros de actividades cotidianas.

Este camino continuó posteriormente con la popularización de las cámaras de registro audiovisual, las *handycams* o cámaras manuales, pasaron a ser parte del repertorio de *gadgets* para la captura de eventos cotidianos que, sumados a la simplificación de las herramientas de edición no lineal, han permitido la consolidación de una amplia videoteca universal que recoge el acontecer diario de nuestra civilización.

Buena parte de esos registros o, por lo menos, de la estética asociada a ellos, ha sido incorporada en los relatos audiovisuales de nuestra época. Proyectos como *The Blair Witch Project* o estéticas como la propuesta por *Dogma 95*, exploran al máximo ese efecto realista que posibilitaron estas tecnologías apropiadas y, paralelo a ello, en el plano de los usuarios comunes, los *vlogs* se convirtieron en una forma si no habitual, por lo menos posible, de contarse a sí mismo, que aunadas a plataformas de contenidos colaborativos generados por los usuarios y a medios sociales (Social Media) típicos de la oleada Web 2.0, han configurado el repositorio más grande existente de documentos sobre la cultura actual. En este sentido, la exposición de *lifecasters* en los canales de *lifecasting* que analizamos a lo largo de este trabajo, son esa evolución de los vlogs o videos de diarios, evolución en tanto la actitud intimista del diario – haciendo referencia a los diarios escritos tradicionales – opta por un carácter exhibitivo.

⁴ Para profundizar en el tema de los álbumes de familia como dispositivo sociosemiótico véase: Silva. (1996)

En este orden de ideas, las mutaciones en la ecología mediática contemporánea han favorecido la emergencia de otras tecnologías del yo y de otras modalidades de las escrituras de sí. Una escritura de sí que se torna, rápidamente, en *ex-hibición* de sí, *con-tacto* con el otro gracias a la mediación de la pantalla y el *chat*. Así, como propone Alain Renaud, los regímenes de visibilidad asociados a estas posibilidades de exhibición, se modifican en relación con los dispositivos de captura y las tecnologías de la imagen, las cuales

(...) se inscriben en un proceso de transformación cultural global, que por su eficacia, llevan a la más alta potencia. El conjunto de los gestos culturales se encuentra modificado, desplazado, reestructurado, ya se hable del tratamiento del ejercicio social del saber, de la producción material, de la memoria, de la comunicación o de la creación” (Renaud, 1990: 13).

De este modo, el *lifecasting* como materialización de esas tecnologías de registro subjetivo, permite la toma directa de la vida personal y la publicación de la intimidad en tiempo real, de tal suerte que la elaboración e idealización de la vida cotidiana que permitía el tiempo diferido en la escritura, se desvanece en un relato continuo y sin cortes de la propia cotidianidad con sus detalles y banalidades, favoreciendo el despliegue de una performatividad a medio camino entre el efecto realista del *reality show* y la sinceridad intimista de la confesión.

Se trata pues, de una intimidad que exhibida y puesta a la mano de cualquier navegante se torna *extimidad*, como lo define Lacán y que retoma Sibilia. Concepto que revela una forma compleja de pliegue entre la interioridad subjetiva y la exterioridad de la exposición que obliga pensar en otros tipos de subjetividad que, entre transparentes y opacas, se juntan en el flujo de informaciones, imágenes y sonidos del ciberespacio.

6.2 Lifelogging: el siguiente estadio del lifecasting

Es claro para el horizonte investigativo que proyecta este trabajo, que la mutación de las tecnologías de registro de la cotidianidad y de datos personales no ha parado su proceso de transformación y de sofisticación. Es así como aparece una nueva forma denominada

lifelogging, para la que no existe aún traducción, la cual consiste en términos de Stefan Sonvilla-Weiss, en la posibilidad de:

(...) grabar y almacenar conversaciones cotidianas, acciones y experiencias de sus usuarios, habilitando su reproducción posterior y facilitando su recuperación para la memoria. El interés emergente en el concepto de sistemas de *lifelogging* proviene de la capacidad creciente de almacenar y recuperar fragmentos de la propia vida a través de dispositivos computarizados⁵ (Sonvilla-Weiss, 2008: 73).

Es así como la combinación de sistemas de información georeferenciados, grabación y proyección de video a través de gafas, sensores de movimiento conjugados con conectividad, aplicaciones de realidad aumentada, aplicaciones en línea y servidores de computación de nube, permiten a un usuario hacer un registro multicanal de sus actividades paso a paso, todo esto integrado en un equipamiento portable, mimetizado con el vestuario cotidiano y con lentes de sol aparentemente “normales”.

En este caso el tipo de aparato de registro cambia la perspectiva de tercera persona que proveen los servicios de *lifecasting*, por una aproximación en primera persona a los contextos y situaciones del *lifelogger*.

Así, esta transformación de la perspectiva de visión permite al espectador transitar de la condición de *lifeviewer*, a una efectiva inmersión en la mirada del *lifelogger*. En ese contexto, el que se avisa después de estas dinámicas de transmisión de la vida cotidiana a través de internet, el portador de esta tecnología de registro tiene la posibilidad de acceder a datos referentes al contexto espacial en la que se encuentra a través de aplicaciones de realidad aumentada que le indican posición geográfica, proximidad de su red de amigos, entre otras informaciones sensibles al contexto.

A continuación presentamos un gráfico que nos ilustra el diseño de un sistema básico de *lifelogging*:

⁵ Traducción de los autores. El texto original reza: “(...)record and store everyday conversations, actions, and experiences of their users, enabling future replay and aiding remembrance. the emergent interest in the concept of *lifelogging* stems from the growing capacity to store and retrieve traces of one's life via computing devices”. (Véase: Sonvilla-Weiss, 2008: 73)

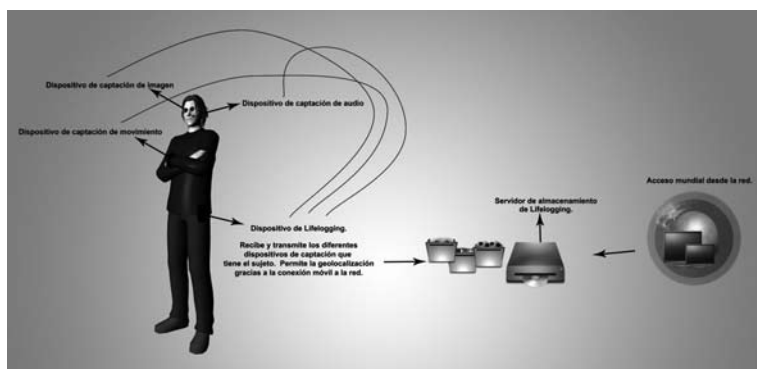


Figura 1. Ilustración del diseño de un sistema de lifelogging.
Elaboración propia a partir de los esquemas propuestos por KIST
Imaging Media Research Center (IMRC) en <http://bit.ly/r2r1GC>

Desde este orden de ideas, surgen cuestionamientos del orden político y estético, que nos llevan a preguntarnos sobre ¿qué posibilidades de explotación política, económica y de control tendría la información transmitida por un sistema de *lifelogging*?, ¿qué relatos y narrativas resultarían posibles a partir de la emergencia de una figura que podríamos denominar como *lifeliever*⁶?, ¿qué implica ver la vida del otro en primera persona?

Así, si el núcleo de valor asociado a los servicios Web 2.0 está vinculado a la cualificación de las bases de datos a través de la segmentación de las informaciones para la identificación de los individuos y la automatización de procesos, entonces la recuperación de esa información, de los datos, para fines específicos, habrá de constituirse en buena parte de la actividad que tendrá lugar en el ámbito de la computación ubicua y de nube asociada a las tecnologías de memoria en línea (*lifelogging*).

El acceso a los datos personales constituye entonces la base del debate actual sobre el uso de información, pues su lugar actual y de

⁶ En igual lógica que en el caso anterior en donde se planteó una relación entre el que emite el registro de su vida (*lifecaster*) y quien lo ve (*lifefviewer*), en el caso del *lifelogging* resulta conveniente plantear una relación análoga entre quien constituye una memoria en línea de su vida (*lifelogger*) y el que ve esa vida con una perspectiva de primera persona (*lifeliver*).

valor económico, simbólico y de poder, hace de este un escenario de nuevas disputas sociales a partir de las cuáles se pueden filtrar nuevas formas de tensión y asimetría.

Ahora bien, lo que proyecta el nuevo estadio de desarrollo de las tecnologías de registro de la cotidianidad, denominado *lifelogging*, pone de presente la anticipación hecha por Deleuze en el texto “Post-scriptum sobre las sociedades de control” en donde señala:

En cambio, en las sociedades de control, lo esencial ya no es una marca ni un número, sino una cifra: la cifra es una contraseña [mot de passe], en tanto que las sociedades disciplinarias están reguladas mediante consignas [mots d'ordre] (tanto desde el punto de vista de la integración como desde el punto de vista de la resistencia a la integración). El lenguaje numérico de control se compone de cifras que marcan o prohíben el acceso a la información (Deleuze, 1996: 251).

Siguiendo a Deleuze, la contraseña es la llave de acceso a formas de control sofisticadas en donde la segmentación, procesamiento y análisis de los datos inviste a su poseedor de poder y de posibilidades de control.

Pese a ello, la visión de Sonvilla-Weiss no resulta tan apocalíptica, en tanto lo que ve en estas formas de registro y en esta emergencia de nuevas formas de generación de valor, revierte las posibilidades de control disciplinario en las sociedades actuales o, por lo menos, configura otro escenario distinto al plenipotenciario panóptico de las sociedades de control, el cual se denomina como “sinóptico”. Sigamos a Sonvilla-Weiss en su exposición:

Bauman sostiene que el Panóptico forzó a la gente a una posición en la que podía ser espiada, pero, de otro lado, un *Synopticon* no necesita de la coerción. El poder de la vigilancia se está diseminando entre nosotros. Por lo tanto, hacemos parte del *Synopticon* gracias a la posibilidad de vigilar y de ser parte del aparato. El poder penetrante de la vigilancia surge a través de señales, redes y conexiones de Internet (...) En última instancia, todos somos parte del juego de la vigilancia, reunidos en una arena electrónica, donde en una especie de circo romano ficticio vemos a unos pocos que han sido seleccionados. Estamos ávidos

de sus vidas privadas. La privacidad es la publicidad que requerimos (Sonvilla-Weiss, 2008: 86)⁷.

Ahora bien, esta reversión del *panóptico* en *sinóptico* no disuelve las relaciones de poder, tan sólo pone en el lugar del sujeto el dispositivo de registro tornándole en parte esencial de todo el sistema de vigilancia. El conjunto de preguntas y necesidades de respuesta que abren estas reflexiones exceden desde luego las pretensiones y alcance de la presente investigación. Sin embargo, a continuación incluimos un gráfico de síntesis que pretende mostrar, a manera de insinuación, este tránsito de las tecnologías de registro de la vida cotidiana que se convierte en trazado para un potencial programa de investigaciones a largo plazo:

Forma de configuración de registro Dimensiones del registro	Diario- Autobiografía	Álbum fotográfico	Videodiario	Lifecasting	Lifeloggng
Aparato de registro	Libro	Fotografía	Video	Video streaming	Tecnologías ubicuas. Computación de nube
Temporalidad del soporte de la memoria	Diferida	Revelable	Editable	En vivo	Procesable
Perspectiva del otro que observa	Lector	Espectador	Televidente	<i>Lifeviewer</i>	<i>Lifeliver</i>

Tabla 3. Tecnologías de registro de la vida cotidiana.
Tabla elaborada por los autores

En este orden de planteamientos, y como lo postulamos con anterioridad, las maneras humanas de preservarse en el tiempo no son nuevas. Lo contemporáneo, es una manera emergente de registro y conservación de la memoria.

⁷ Traducción de los autores. El texto original dice: “Bauman argues that the Panopticon forced people into the position where they could be watched, but a Synopticon on the other hand needs no enforcement. The power of surveillance is spreading among us all. Hence, we constitute the Synopticon by having both the possibility to survey and to be a part of the apparatus. The pervasive power of surveillance emerges through signals, networks and internet connections and they are imaginatively connecting us. Ultimately, we are all part of the game of surveillance, gathered in an Electronic arena, where in a fictive menagerie we watch over the selected few. We are covetous of their private life. Their privacy is our required publicity” (Sonvilla-Weiss, 2008: 86).

Las cotidianidades transmitidas a través de la internet gracias a las re-mediaciones e hibridaciones de tecnologías de comunicación digital, nos están mostrando otros modos de habitar ese espacio antropológico (Lévy, 2004) llamado virtualidad o ciberespacio. Un plano que permite, no sólo dinámicas de relación entre sujetos, sino también, posibilidades de conservación de registros de la vida cotidiana que son memoria del presente. Ahora bien, admitir lo anterior no significa desconocer los debates que se abren en torno a los conceptos de privacidad, vigilancia y alternativas de control.

A partir de esta investigación, nos adentramos en ese escenario que se propone en un futuro. Las dinámicas de transmitir nuestra vida en vivo y en directo, para que sea seguida por cualquier persona en otra parte del mundo, aspectos que constituyen las manifestaciones de un fenómeno en surgimiento como lo es el *lifelogging*.

Las dinámicas de relación entre sujetos, la configuración de los ambientes inmediatos donde desarrollamos nuestras cotidianidades, las reglas de usos y comportamientos en estos procesos de transmisión, las nuevas formas del lenguaje, la oralización del texto y éste como un sistema que toma fuerza para llevar a cabo los flujos de comunicación entre personas, la posibilidad de gestar otras historias de sí mismo creadas a partir de la inteligencia colectiva en las llamadas narrativas transmedia, los niveles diferenciadores entre nativos, colonos, migrantes, y excluidos digitales y la concepción de lo virtual como otro plano que no se opone a lo real, son apenas unas líneas orientadoras del devenir del ser humano, en esa lucha milenaria por conservar la memoria.

El presente texto es, probablemente, un punto de partida para una comprensión más profunda de las dinámicas relacionales y los modos de transmisión de la memoria que son posibles a través de la mutación de las tecnologías de comunicación que la soportan ■

Bibliografía

- Bolter, David & Grusin, Richard (1999). *Remediation. Understanding New Media*. Massachusetts: MIT Press.
- Berenger, Xavier (2007). "El Medio es el Programa". En: Jorge La Ferla. (comp.) *El medio es el diseño Audiovisual*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Cantoni, Rejane (2007). *Máquinas de pensar. Máquinas de pensamiento*. Buenos Aires: Aurelia Rivera -Nueva Librería.
- Debord, Guy-Ernst (2002). *La sociedad del espectáculo*. Madrid: Editora Nacional.
- Deleuze, Gilles (1996). "Post-scriptum sobre las sociedades de control", en: *Conversaciones, Pre-Textos*, Valencia.
- Foucault, Michel (1990). *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Barcelona: Paidós.
- Foucault, Michel (1999). "La escritura de sí", en: *Estética, ética y hermenéutica*. Barcelona: Paidós.
- Goffman, Erving (2002). *La representación del yo en la vida cotidiana*. Rio de Janeiro: Editora Vozes.
- Heller, Agnes (1991). *Sociología de la vida cotidiana*. Barcelona: Península.
- Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Kozinets, Robert (2006). "Netnography 2.0". En Russell W. Belk. (ed.) *Handbook of Qualitative Researchs Methods in Marketing*. Cheltenham, UK and Northhampton, MA: Edward Elgar Publishing.
- La Ferla, Jorge (1998). "Madre Televisión: Un recorrido histórico y conceptual". En *El medio es el diseño*. Buenos Aires: Eudeba.
- La Ferla, Jorge (2007). "Videovació o el diseño de una obra video". En *El medio es el diseño Audiovisual*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Lessig, Lawrence (1998). "The laws of cyberspace". Ensayo presentado en el marco de la conferencia Taiwan Net '98.
- Lévy, Pierre (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Washington D.C: OMS.
- Lévy, Pierre (2007). *Cibercultura, la cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Editorial Anthropos.
- Machado, Arlindo (2007). "Repensando a Flusser y las imágenes técnicas". En: Jorge La Ferla. (comp.) *El medio es el diseño Audiovisual*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.

- Mazziotti, Nora (2006). *Telenovela: industria y prácticas sociales*. Bogotá: Editorial Normal.
- Muñoz Arias, José Adolfo (1987) *Jean Paul Sartre y la dialéctica de la cosificación*. Madrid: Editorial Cincel.
- Piscitelli, Alejandro (2009). *Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires: Santillana.
- Renaud, Alain (1990) “Comprender la imagen hoy. Nuevas imágenes, nuevo régimen de lo Visible, nuevo Imaginario” En: Baudrillard, Jean (et. al.), *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Cátedra.
- Silva, Armando (1996). *Álbum de familia*. Bogotá: Editorial Norma.
- Sonvilla-Weiss, Stefan (2008). *(In)Visible. Learning to Act in the Metaverse*. New York: Springer.
- Yus, Francisco (2010). *Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en Internet*. Barcelona: Ariel Letras.